ATMADEEP

An International Peer- Reviewed Bi- monthly Bengali Research Journal
ISSN: 2454–1508
Volume- I, Issue-V, May, 2025, Page No. 1291-1298
Published by Uttarsuri, Sribhumi, Assam, India, 788711
Website: https://www.atmadeep.in/
DOI: 10.69655/atmadeep.vol.1.issue.05W.132

সংগঠিত খেলার নতুন দিক হল ই-স্পোর্টস

চিন্ময় মণ্ডল, *গবেষক, শারীরশিক্ষা বিভাগ, কল্যাণী বিশ্ববিদ্যালয়, পশ্চিমবঙ্গ, ভারত*
ড. সুশান্ত সরকার, *অধ্যাপক, শারীরশিক্ষা বিভাগ, কল্যাণী বিশ্ববিদ্যালয়, পশ্চিমবঙ্গ, ভারত*

Received: 20.05.2025; Send for Revised: 21.05.2025; Revised Received: 23.05.2025; Accepted: 28.05.2025; Available online: 31.05.2025

Abstract

E-sports, short for electronic sports, refers to competitive video gaming in which players and teams compete against each other in various video games. Like traditional sports, eSports involves skilled players, organised competition, and a growing fan base. The eSports industry continues to develop and expand, with new games, leagues, and opportunities emerging on a regular basis. It has gained recognition from the mainstream media, and some traditional sports organisations have even entered the main stage of esports by creating their own teams or leagues. If you look at history, it started in North Korea in the 1960s. At that time, e-sports was not very popular, but today its scope is far-reaching. Although its impact on physical education is not observed in the same way, it can be assumed that its dominance will increase to a great extent in the future. At leisure, people play a variety of mobile games that are usually recreational, but it would not be wrong to say that e-sports is expanding as a profession. Some of the games that have been added to eSports include League of Legends, Dota 2, EA Sports FC Online, Arena of Valour, Dream the kindoms 2, Peacekeeper Elite, Street Fighter (Asian Games 2022 included competitive sports) Free-fire, ludo, chess, word games, sudoku, playing cards, etc. are also very popular. Athletes participating in e-sports should be aware of their health, especially taking preventive precautions for sleep disturbances, weight gain, stress, vision problems, metabolic disorders, etc.

Keywords: E-sports, Video games, Asian Games, Health

ই-স্পোর্টসের সূচনা নিয়ে নানা তথ্য থাকলেও, অধিকাংশ ঐতিহাসিক ও গবেষণা অনুসারে ১৯৭২ সালের ১৯ অক্টোবর আমেরিকার স্ট্যানফোর্ড বিশ্ববিদ্যালয়ে ‘স্পেসওয়ার’ গেমের উপর প্রথম ই-স্পোর্টস প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হয়, যেটি *ইন্টারগ্যাল্যাকটিক স্পেসওয়ার অলিম্পিকস* নামে পরিচিত। এতে ২৪ জন খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করেন এবং বিজয়ী হিসেবে ব্রুস বাউমগার্ট ইতিহাসে প্রথম গেমার হিসেবে নাম লেখান।

এরপর ১৯৭৪ সালে জাপানে ‘সেগা’ কোম্পানি দেশব্যাপী ‘অল জাপান টিভি গেম চ্যাম্পিয়নশিপ’ আয়োজন করে, যা ই-স্পোর্টসের বিস্তারে গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা রাখে। ১৯৮০ সালে যুক্তরাষ্ট্রে “স্পেস ইনভেডার্স” গেমের ওপর প্রথম বৃহৎ ই-স্পোর্টস টুর্নামেন্ট অনুষ্ঠিত হয়, যেখানে হাজার হাজার খেলোয়াড় অংশ নেয়।

“ই-স্পোর্টস” শব্দটি মূলত ১৯৯০-এর দশকের শেষ দিকে প্রচলিত হয় এবং ২০০০ সালের পর অনলাইন স্ট্রিমিং প্ল্যাটফর্মের (যেমন ইউটিউব, টুইচ) প্রসারে ই-স্পোর্টস বিশ্বব্যাপী বিপুল জনপ্রিয়তা লাভ করে। ২০১৮ সালে

জাকার্তা এশিয়ান গেমসে ই-স্পোর্টস প্রদর্শনীমূলক খেলা হিসেবে অন্তর্ভুক্ত হয় এবং ২০২২ সালের এশিয়ান গেমসে ৩০টি দেশের ৪৭৬ জন খেলোয়াড় অংশগ্রহণ করেন চীনের হাংঝু শহরে।

বর্তমানে ই-স্পোর্টসে বহু আন্তর্জাতিক টুর্নামেন্ট অনুষ্ঠিত হচ্ছে, যেমন—ভ্যালরান্ট চ্যাম্পিয়ন্স ২০২৫, FNCS 2025 Global Championship, The International 2025, Esports World Cup 2025, FISSURE Playground #2 এবং ২০২৫ সালের লীগ অফ লেজেন্ডস ওয়ার্ল্ড চ্যাম্পিয়নশিপ, যা চীনের বেইজিং, সাংহাই ও চেংডুতে অনুষ্ঠিত হতে চলেছে। ই- স্পোর্টস এখন শুধু বিনোদন নয়, বরং একটি বৈশ্বিক প্রতিযোগিতামূলক ক্রীড়া, যার অর্থনীতি, প্রযুক্তি ও সামাজিক গুরুত্ব দিন দিন বাড়ছে।

ই- স্পোর্টস সম্পর্কে ধারণা পেতে হলে কিছু বিশেষ দিক নিয়ে আলোচনা করা দরকার সে গুলি হল-

গেমস: E Sport মাল্টিপ্লেয়ার অনলাইন ব্যাটল অ্যারেনা (এমওবিএ) ফার্স্ট-পার্সন শুটার (এফপিএস) রিয়েল-টাইম স্ট্র্যাটেজি (আরটিএস) ফাইটিং গেম, স্পোর্টস সিমুলেশন এবং আরও অনেক কিছু সহ বিভিন্ন ধরনের ভিডিও গেমগুলিকে অন্তর্ভুক্ত করতে পারে। জনপ্রিয় শিরোনামগুলির মধ্যে রয়েছে ই-ফুটবল, লিগ অফ লেজেন্ডস, গ্লোবাল অফেন্সিভ, ডোটা 2, ওভারওয়াচ, ফোর্টনাইট এবং আরও অনেক গেম। *Fortnite, Overwatch* এবং *PUBG Mobile* এর মতো ব্যাটল রয়্যাল ও থার্ড- পার্সন শুটার গেমও ই-স্পোর্টসে ব্যাপক জনপ্রিয়তা পেয়েছে। ই-স্পোর্টস বিভিন্ন ধরনের গেমের সমন্বয়ে গঠিত, যেখানে MOBA, FPS, RTS, ফাইটিং, স্পোর্টস সিমুলেশন এবং আরও অনেক ধরনের গেম প্রতিযোগিতামূলকভাবে খেলা হয়।

পেশাদার খেলোয়াড় এবং দল: ঐতিহ্যবাহী ক্রীড়ার মতো ই-স্পোর্টসেও পেশাদার খেলোয়াড় রয়েছে, যারা প্রতিদিন ঘন্টার পর ঘন্টা অনুশীলন করে এবং সর্বোচ্চ স্তরে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করে। এসব খেলোয়াড়দের নিয়ে গঠিত দলগুলো সাধারণত বিভিন্ন সংস্থা বা স্পনসর প্রতিষ্ঠানের অধীনে পরিচালিত হয় এবং তারা আন্তর্জাতিক ও জাতীয় লিগ ও টুর্নামেন্টে অংশ নেয়। প্রতিটি দলের থাকে নিজস্ব ফ্যান ফলোয়িং, ক্লাব কালচার এবং ব্র্যান্ড ভ্যালু- যা ঐতিহ্যবাহী ফুটবল বা ক্রিকেট দলের মতোই। ই-স্পোর্টস টুর্নামেন্টে অংশ নিয়ে পেশাদার গেমাররা বিপুল পরিমাণ পুরস্কার রাশি জিতে থাকেন, যা তাদের আয়ের প্রধান উৎস। অনেক খেলোয়াড় স্ট্রিমিং, স্পনসরশিপ এবং বিজ্ঞাপন থেকেও আয় করেন।

সারসংক্ষেপে বলা যায় যে ই-স্পোর্টসে পেশাদার খেলোয়াড় ও দলগুলো ক্রীড়া জগতের নতুন তারকা, যাদের প্রতি রয়েছে বিশ্বজুড়ে বিশাল দর্শক ও ফ্যানবেস, এবং যারা গেমিং- কে পেশা হিসেবে গ্রহণ করে অর্থ, খ্যাতি ও সম্মান অর্জন করছেন। ঐতিহ্যবাহী ক্রীড়ার মতো, ই-স্পোর্টসেও পেশাদার খেলোয়াড় রয়েছে যারা সর্বোচ্চ স্তরে অনুশীলন এবং প্রতিযোগিতায় তাদের সময় উৎসর্গ করে। দলগুলি, প্রায়শই সংস্থা বা সংস্থাগুলির দ্বারা স্পনসর করা হয়, এবং লিগ ও টুর্নামেন্টে অংশ নেয় ঐতিহ্যবাহী ক্রীড়া দলগুলির মতো ফ্যান ফলোয়ি থাকে। এছাড়াও বিপুল পরিমাণ পুরস্কার রাশি খেলয়াড়দের অর্থ উপার্জনের মূল স্রোত তৈরি করে।

পুরস্কার এবং স্পনসরশিপ: ই-স্পোর্টস টুর্নামেন্টগুলোতে বিজয়ীদের জন্য উল্লেখযোগ্য পরিমাণ পুরস্কারের অর্থ বরাদ্দ থাকে। অনেক বড় আন্তর্জাতিক ইভেন্টে পুরস্কারের পরিমাণ কয়েক মিলিয়ন ডলার পর্যন্ত হতে পারে। উদাহরণস্বরূপ, ভ্যালরান্ট চ্যাম্পিয়ন্স ২০২৫- এর পুরস্কার রাশি নির্ধারণ করা হয়েছে ২৫,০০,০০০ ডলার।

এছাড়া, ই-স্পোর্টস ইন্ডাস্ট্রির দ্রুত বৃদ্ধির পেছনে বিভিন্ন সংস্থা ও ব্র্যান্ডের স্পনসরশিপ গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা রাখছে। গেমিং টিম, টুর্নামেন্ট এবং ইভেন্টগুলো প্রযুক্তি প্রতিষ্ঠান, ইলেকট্রনিক্স ব্র্যান্ড, এবং অন্যান্য আন্তর্জাতিক কোম্পানির কাছ থেকে স্পনসরশিপ পেয়ে থাকে, যা এই খাতের আর্থিক ভিত্তি শক্তিশালী করেছে এবং গেমারদের জন্য নতুন পেশাগত সুযোগ তৈরি করেছে। ই-স্পোর্টসে বড় অঙ্কের পুরস্কার এবং বহুজাতিক সংস্থার স্পনসরশিপ এই শিল্পের প্রসার ও পেশাদার গেমারদের অর্থ উপার্জনের প্রধান উৎস হিসেবে কাজ করছে।

স্ট্রিমিং এবং অনলাইন প্ল্যাটফর্ম: ই-স্পোর্টস ইকোসিস্টেমের একটি উল্লেখযোগ্য অংশ টুইচ, ইউটিউব গেমিং এবং অন্যান্য অনলাইন স্ট্রিমিং প্ল্যাটফর্মের চারপাশে ঘোরে। সর্বপ্রথম টিভি মাধমে সম্প্রচারিত শুরু করে ১৯৭৭ সালে অরিজিনাল স্পোর্ট চ্যানেল বর্তমানে এম. এস. জি. প্লাস, এরপর ১৯৭৯ সালে ESPN সম্প্রচার শুরু করে, টিভিতে সম্প্রচারিত ই-স্পোর্টস এখনও প্রাথমিক পর্যায়ে রয়েছে কারণ সম্প্রচারকরা তাদের জনসংখ্যার জন্য ই-

স্পোর্টস বিষয়বস্তু খুঁজছেন। ভারতবর্ষে ডিডি স্পোর্টস 18 মার্চ 1998 সালে চালু হয়েছিল। শুরুতে এটি দিনে ছয় ঘন্টা ক্রীড়া অনুষ্ঠান সম্প্রচার করত, যা 1999 সালে বাড়িয়ে 12 ঘন্টা করা হয় তবে এখনও অবধি ই- স্পোর্টসের কোনো খেলা সম্প্রচার করা হয়নি তবে ক্রমবর্ধমান ই-স্পোর্টসের চাহিদা সম্ভবত খুব তাড়াতাড়ি এখানেও সম্প্রচার হতে পারে। পেশাদার খেলোয়াড় এবং বিষয়বস্তু নির্মাতারা তাদের গেমপ্লে লাইভস্ট্রিম করেন, ইউটিউব, ফেসবুক, টুইচ ইত্যাদি মাধ্যমের মধ্যে ভক্তদের সাথে জড়িত হন এবং তাদের নিজ নিজ খেলার চারপাশে খেলোয়াড় সম্প্রদায় তৈরি করেন।

কাস্টিং এবং বিশ্লেষণ: E Sport ইভেন্টগুলিতে প্রায়শই ধারাভাষ্যকার (কাস্টার) থাকে যারা প্লে-বাই-প্লে ধারাভাষ্য এবং বিশ্লেষণ প্রদান করে, যা নৈমিত্তিক এবং নিবেদিত ভক্তদের জন্য দেখার অভিজ্ঞতা বাড়ায়। গ্লোবাল রিচ-ই-স্পোর্টসের বিশ্বব্যাপী দর্শক রয়েছে, যেখানে বিশ্বজুড়ে ভক্ত এবং খেলোয়াড়রা প্রতিযোগিতায় অংশ নেয় এবং অনুসরণ করে। আন্তর্জাতিক টুর্নামেন্টগুলি বিভিন্ন দেশের দল এবং খেলোয়াড়দের আকর্ষণ করে, যা একটি বৈচিত্র্যময় এবং প্রাণবন্ত মনভাবের দিকে পরিচালিত করে। অভিজ্ঞ কাস্টার এবং ভাষ্যকাররা এই ভূমিকাগুলির মাধ্যমে জীবিকা নির্বাহ করতে পারেন। ই-স্পোর্টস সাংবাদিকতা এবং বিষয়বস্তু তৈরি জনপ্রিয় কর্মজীবনের পথ হয়ে উঠেছে। এই ক্ষেত্রের পেশাদাররা ই-স্পোর্টস শিল্প সম্পর্কিত খবর, ঘটনা এবং গল্পগুলি সংবাদ মাধ্যমে প্রকাশ করে।

ই-স্পোর্টস সংস্থা এবং পরিকাঠামো: পৃথক খেলোয়াড়দের পাশাপাশি, পেশাদার ই-স্পোর্টস সংস্থা রয়েছে যা দল, খেলোয়াড় এবং বিভিন্ন ইভেন্টে তাদের অংশগ্রহণ পরিচালনা ও সমর্থন করে। এই সংস্থাগুলি প্রশিক্ষণ, বিপণন এবং স্পনসরশিপের মতো দিকগুলি পরিচালনা করে। নতুন গেম, লিগ এবং সুযোগগুলি নিয়মিতভাবে উত্থিত হওয়ার সাথে সাথে ই-স্পোর্টস শিল্পের বিকাশ এবং সম্প্রসারণ অব্যাহত রয়েছে। এটি মূলধারার মিডিয়া থেকে স্বীকৃতি অর্জন করেছে এবং কিছু ঐতিহ্যবাহী ক্রীড়া সংস্থা এমনকি তাদের নিজস্ব দল বা লীগ তৈরি করে ই-স্পোর্টসের জায়গায় প্রবেশ করেছে। শারীরিক শিক্ষায় ই-স্পোর্টস (বৈদ্যুতিন ক্রীড়া) অন্তর্ভুক্ত করা শিক্ষার্থীদের মধ্যে শারীরিক ক্রিয়াকলাপ, দলগত কাজ এবং কৌশলগত চিন্তাভাবনা প্রচারের একটি উদ্ভাবনী এবং আকর্ষণীয় উপায় হতে পারে। খেলাধুলা এবং ব্যায়ামের মতো ঐতিহ্যবাহী শারীরিক ক্রিয়াকলাপ শারীরিক স্বাস্থ্যের জন্য গুরুত্বপূর্ণ হলেও, ই-স্পোর্টস মানসিক চঞ্চলতা, সমন্বয় এবং সামাজিক মিথস্ক্রিয়ায় অবদান রাখতে সম্ভব। ই-স্পোর্টসকে শারীরিক শিক্ষাতে একীভূত করার জন্য এখানে কিছু সম্ভাব্য সুবিধা এবং বিবেচনা রয়েছে।

শারীরিক দক্ষতা: ভার্চুয়াল রিয়েলিটি শিরোনামের মতো কিছু ই-স্পোর্টস গেমের জন্য শারীরিক নড়াচড়া এবং সমন্বয় প্রয়োজন হতে পারে, যা শারীরিক ক্রিয়াকলাপে অবদান রাখতে পারে। কিছু ক্ষেত্রে দেখা যায় জাইরোস্কোপ যা একটি যন্ত্রের অভিযোজন ও কৌণিক বেগ বজায় রাখতে ব্যবহৃত হয়, এটি পরিচালনা করতে শারীরিক নড়াচড়া খুব দ্রুততার সঙ্গে করতে হয়।

কৌশলগত চিন্তাভাবনা: ই-স্পোর্টস প্রায়শই কৌশলগত পরিকল্পনা, সমালোচনামূলক চিন্তাভাবনা এবং দ্রুত সিদ্ধান্ত গ্রহণের ক্ষমতা যা ভার্চুয়াল এবং বাস্তব জীবনের উভয় পরিস্থিতিতে প্রয়োগ করা যেতে পারে।

দলগত কাজ এবং যোগাযোগ: অনেক ই-স্পোর্টস গেমের জন্য কার্যকর দলগত কাজ এবং যোগাযোগের প্রয়োজন হয়, যেমন কৌশলগত ও পূর্ব পরিকল্পনা অনুযায়ী সঠিক সময়ে সঠিক সিদ্ধান্ত গ্রহণ, নিজের দলের প্রতি দায়বদ্ধতা ও মিত্রতার মধুরতা বজায় রাখে। যা শিক্ষার্থীদের মধ্যে সহযোগিতামূলক দক্ষতা বৃদ্ধি করে।

মোটর দক্ষতা: যে গেমগুলিতে গতি নিয়ন্ত্রণ বা ভি-আর জড়িত থাকে সেগুলি মোটর দক্ষতা এবং স্থানিক সচেতনতা বাড়িয়ে তুলতে পারে। প্রতিক্রিয়া সময়ের বিশেষ ভুমিকা রয়েছে এই সমস্ত খেলা গুলি খেলার জন্য, খুব কম সময়ে প্রতিক্রিয়া সাধন ও বৈদুতিন যন্ত্রের সঙ্গে ভালো তালমেল প্রতিস্থাপন করে উচ্চ পর্যায়ে গতি সমন্বয় খেলাগুলি ভালো খেলতে পারবে।

অন্তর্ভুক্তি: ই-স্পোর্টসের অন্যতম বড় বৈশিষ্ট্য হলো এর অন্তর্ভুক্তিমূলক পরিবেশ। প্রচলিত খেলাধুলার তুলনায়, ই-স্পোর্টসে অংশগ্রহণের জন্য শারীরিক সক্ষমতা বা শক্তি অতটা জরুরি নয়। ফলে, বিভিন্ন শারীরিক দক্ষতার

শিক্ষার্থীরাও সহজেই ই-স্পোর্টসে অংশ নিতে পারে। এখানে মূলত মানসিক দক্ষতা, দ্রুত সিদ্ধান্ত গ্রহণ, কৌশলগত চিন্তা এবং হাত-চোখের সমন্বয় বেশি গুরুত্বপূর্ণ।

এ কারণে, শারীরিক প্রতিবন্ধকতা থাকা শিক্ষার্থীরাও ই-স্পোর্টসে নিজেদের প্রতিভা প্রকাশ করতে পারে এবং অন্যদের সঙ্গে সমানভাবে প্রতিযোগিতা করতে পারে। ই-স্পোর্টস তাই সকলের জন্য উন্মুক্ত একটি প্ল্যাটফর্ম, যেখানে বৈচিত্র্য ও অন্তর্ভুক্তির সুযোগ অনেক বেশি। এটি শিক্ষার্থীদের আত্মবিশ্বাস বাড়াতে, সামাজিক দক্ষতা গড়ে তুলতে এবং মানসিক বিকাশে সহায়ক ভূমিকা রাখে।

জ্ঞানীয় বিকাশ: ই-স্পোর্টস শুধু বিনোদনের মাধ্যম নয়, এটি খেলোয়াড়দের জ্ঞানীয় বিকাশেও গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা রাখে। গবেষণায় দেখা গেছে, ই-স্পোর্টস গেম খেলার সময় খেলোয়াড়দের প্রতিক্রিয়া সময় (reaction time), হাত-চোখের সমন্বয় (hand-eye coordination) এবং একসাথে একাধিক কাজ করার দক্ষতা (multitasking) উল্লেখযোগ্যভাবে বৃদ্ধি পায়। দ্রুত সিদ্ধান্ত নেওয়া, সঠিক সময়ে সঠিক পদক্ষেপ গ্রহণ এবং বিভিন্ন তথ্য একসাথে বিশ্লেষণ করার ক্ষমতা ই-স্পোর্টস গেমারদের মধ্যে বেশি দেখা যায়। এছাড়া, গেমের জটিল পরিবেশে দ্রুত মানিয়ে নেওয়া এবং চাপের মধ্যে মনোযোগ ধরে রাখার ক্ষমতাও বাড়ে। তাই, ই-স্পোর্টস নিয়মিত চর্চা করলে এসব জ্ঞানীয় দক্ষতা উন্নত হয়, যা পড়াশোনা কিংবা পেশাগত জীবনেও ইতিবাচক প্রভাব ফেলতে পারে।

ভারসাম্যপূর্ণ দৃষ্টিভঙ্গি: ই-স্পোর্টসের ঐতিহ্যবাহী শারীরিক ক্রিয়াকলাপের পরিপূরক হওয়া উচিত, প্রতিস্থাপন করা উচিত নয়। সামগ্রিকভাবে সুসংগঠিত শারীরিক শিক্ষার জন্য উভয়ের মধ্যে ভারসাম্য অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ।

পর্দার সময় এবং স্বাস্থ্য: পর্দার সময় এবং চোখের স্বাস্থ্য, অঙ্গবিন্যাস এবং আসীন আচরণের উপর এর সম্ভাব্য প্রভাব সম্পর্কে সচেতন থাকতে হবে। বিরতি এবং সঠিক কর্মদক্ষতা বিজ্ঞানকে আরও সমৃদ্ধ করবে। ই- স্পোর্টসে অংশগ্রহণকারীদের দীর্ঘ সময় ধরে কম্পিউটার, গেম কনসোল বা মোবাইলের পর্দার সামনে বসে থাকতে হয়। গবেষণায় দেখা গেছে, পেশাদার ও অপেশাদার ই-স্পোর্টস গেমাররা প্রতি সপ্তাহে গড়ে ২৪-৩১ ঘন্টা পর্যন্ত গেম খেলে থাকেন। চীনের কিছু খেলোয়াড় দিনে প্রায় ১৪ ঘন্টা অনুশীলন করেন। এত দীর্ঘ সময় একটানা পর্দার সামনে বসে থাকার ফলে চোখের ক্লান্তি, দৃষ্টিশক্তির সমস্যা, পিঠ ও ঘাড়ে ব্যথা, হাত ও কাঁধের গতিশীলতা হ্রাস এবং মাথাব্যথার মতো স্বাস্থ্যঝুঁকি দেখা দিতে পারে। এমনকি নিয়মিত শারীরিক ব্যায়াম করলেও এই ওভারসিটিং-এর ক্ষতি পুরোপুরি পূরণ হয় না। তাই ই- স্পোর্টস খেলোয়াড়দের জন্য পর্দার সময় নিয়ন্ত্রণ, নিয়মিত বিরতি নেওয়া এবং স্বাস্থ্যকর জীবনযাপন অত্যন্ত জরুরি।

খেলা নির্বাচন: এমন খেলা বেছে নিতে হবে যা বয়স-উপযুক্ত, অহিংস এবং ইতিবাচক মূল্যবোধের প্রচার করে। যেমন- সুদুকু, ওয়ার্ড গেম, দাবা, ই-ফুটবল, লিগ অফ লেজেন্ডস, গ্লোবাল অফেন্সিভ, ডোটা 2 ইত্যাদি।

সরঞ্জাম এবং সুবিধা: কনসোল, পিসি বা ভিআর সেটআপ যাই হোক না কেন, উপযুক্ত গেমিং সরঞ্জামগুলিতে ব্যবহার করার সময় সচেতন থাকতে হবে যাতে এগুলি শারীরিক ক্ষতি সাধন না করে। গতি-ভিত্তিক গেমের জন্য পর্যাপ্ত স্থান প্রয়োজন।

তত্ত্বাবধান এবং নিরাপত্তা: দায়িত্বশীল এবং নিরাপদ গেমিং আচরণ নিশ্চিত করার জন্য সঠিক তত্ত্বাবধান গুরুত্বপূর্ণ। ন্যায্য খেলা এবং ক্রীড়াবিদতার জন্য নির্দেশিকা প্রতিষ্ঠা করা উচিত। মিতব্যয়িতা এবং ভারসাম্যের গুরুত্ব সহ ই-স্পোর্টসের সম্ভাব্য সুবিধা এবং অসুবিধা সম্পর্কে শিক্ষার্থীদের শিক্ষা দেওয়া উচিত। যার ফল স্বরুপ আমরা সর্বাঙ্গীণ শিক্ষায় শিক্ষিত হতে পারি।

কমিউনিটি বিল্ডিং: কমিউনিটি এবং টিম ওয়ার্কের অনুভূতি গড়ে তুলতে ই-স্পোর্টস ব্যবহার করা জেতে পারে। টুর্নামেন্ট, লিগ বা সহযোগিতামূলক প্রকল্পের আয়োজন করতে হবে। যে কোন বয়সের শারীরশিক্ষায় ই-স্পোর্টসের সংহতকরণ, যে কোনও উদ্বেগের সমাধান এবং তাদের সমর্থন নিশ্চিত করার বিষয়ে পিতামাতার সাথে যোগাযোগ করা উচিত।

অভিযোজনযোগ্যতা: প্রযুক্তি বিকশিত হওয়ার সাথে সাথে নতুন ই-স্পোর্টসের প্রবণতা এবং গেমগুলি সম্পর্কে আপডেট থাকতে হবে যা শারীরশিক্ষার পাঠ্যক্রমকে উন্নত করতে পারে। ই-স্পোর্টসকে শারীরিকশিক্ষার সঙ্গে যত্ন

সহকারে একীভূত করে শিক্ষকরা আরও গতিশীল এবং আকর্ষক পন্থায় শেখার পরিবেশ তৈরি করতে পারেন যা শারীরিক এবং জ্ঞানীয় বিকাশের প্রচারের পাশাপাশি শিক্ষার্থীদের আগ্রহ এবং দক্ষতার বিস্তৃত পরিসরকে সরবরাহ করবে।

কাজের সুযোগ এবং আয়: ই-স্পোর্টস ক্রীড়াবিদ, পেশাদার খেলোয়াড় বা গেমার হিসাবেও পরিচিত, বেতন, স্পনসরশিপ এবং টুর্নামেন্ট জয়ের মাধ্যমে যথেষ্ট আয় করতে পারেন। ডোটা 2, লিগ অফ লেজেন্ডস, কাউন্টার-স্ট্রাইক গ্লোবাল অফেন্সিভ এবং ফোর্টনাইটের মতো জনপ্রিয় গেমের শীর্ষ খেলোয়াড়রা লক্ষ লক্ষ ডলার আয় করেছেন। অনেক খেলোয়াড় টুইচ, ইউটিউব এবং ফেসবুক গেমিংয়ের মতো প্ল্যাটফর্মে তাদের গেমপ্লে সরাসরি সম্প্রচার করে অর্থ উপার্জন করে। তারা বিজ্ঞাপন, অনুদান, স্পনসরশিপ এবং তাদের দর্শকদের কাছ থেকে সাবস্ক্রিপশন রাজস্বের মাধ্যমে আয় করে।

গেম ডেভেলপার এবং প্রকাশকরা: গেম ডেভেলপার এবং প্রকাশকরা ই-স্পোর্টস শিরোনাম তৈরি এবং রক্ষণাবেক্ষণের সঙ্গে জড়িত থাকেন। খেলোয়াড়দের সংখ্যা বৃদ্ধি পেলে এবং তাদের খেলায় অংশগ্রহণ থেকে তারা উপকৃত হয়। গেম ডেভেলপাররা হলেন সেই ব্যক্তিরা বা প্রতিষ্ঠান, যারা ভিডিও গেম তৈরি করেন। তারা গেমের ধারণা, ডিজাইন, প্রোগ্রামিং, গ্রাফিক্স, অডিও এবং অন্যান্য প্রযুক্তিগত দিক নিয়ে কাজ করেন। ডেভেলপাররা গেমের কাহিনি, চরিত্র, নিয়ন্ত্রণ ব্যবস্থা এবং গেমপ্লে নির্ধারণ করেন, যাতে খেলোয়াড়রা আকর্ষণীয় অভিজ্ঞতা পান। অন্যদিকে, গেম প্রকাশকরা (Publishers) গেমটি বাজারজাতকরণ, বিপণন, বিতরণ এবং বিক্রির দায়িত্ব নেন। তারা ডেভেলপারদের কাছ থেকে গেম নিয়ে সেটি বড় পরিসরে প্রচার করেন, বিজ্ঞাপন দেন এবং বিভিন্ন প্ল্যাটফর্মে ছড়িয়ে দেন। অনেক সময় প্রকাশকরা আর্থিক সহায়তাও প্রদান করেন, যাতে ডেভেলপাররা গেমটি উন্নত করতে পারেন।

ই-স্পোর্টস বিপণন এবং বিক্রয়: যে সংস্থাগুলি ই-স্পোর্টস দলগুলিকে স্পনসর করে বা টুর্নামেন্টের আয়োজন করে তাদের ই- স্পোর্টস ইকোসিস্টেমের মধ্যে তাদের পণ্য এবং পরিষেবাগুলি প্রচার করার জন্য বিপণন এবং বিক্রয়ের পেশাদারদের প্রয়োজন। এই ব্যবস্থাপনায় বিশেষজ্ঞ সংস্থা এবং সংস্থাগুলি খেলোয়াড়দের প্রতিনিধিত্ব করে, চুক্তি নিয়ে আলোচনা করে এবং তাদের ব্যবসায়িক বিষয়গুলি পরিচালনা করে।

ই-স্পোর্টস মেডিসিন এবং ক্রীড়া মনোবিদ্যা: ই- স্পোর্টস আরও প্রতিযোগিতামূলক ও পেশাদার হয়ে ওঠার সঙ্গে সঙ্গে খেলোয়াড়দের শারীরিক ও মানসিক স্বাস্থ্য সমস্যা গুরুত্ব পাচ্ছে। দীর্ঘ সময় ধরে পর্দার সামনে বসে থাকার কারণে চোখের সমস্যা, পিঠ-ঘাড়ের ব্যথা, হাতের ক্লান্তি, ওভারসিটিং-এর ঝুঁকি এবং মানসিক চাপ, উদ্বেগ, পারফরম্যান্স অ্যাংজাইটি ইত্যাদি সমস্যা দেখা দিতে পারে। এ কারণে ই-স্পোর্টস খেলোয়াড়দের সহায়তা করতে স্বাস্থ্যসেবা পেশাদার, বিশেষ করে স্পোর্টস মেডিসিন বিশেষজ্ঞ ও ক্রীড়া মনোবিজ্ঞানীদের চাহিদা বাড়ছে।

স্পোর্টস মেডিসিন বিশেষজ্ঞরা খেলোয়াড়দের শারীরিক সমস্যা ও আঘাতের চিকিৎসা, সঠিক ব্যায়াম ও বিশ্রামের পরামর্শ দেন। অন্যদিকে, ক্রীড়া মনোবিজ্ঞানীরা মানসিক চাপ, মনোযোগ, আত্মবিশ্বাস, এবং পারফরম্যান্স বৃদ্ধির কৌশল শেখান। ই-স্পোর্টসে পারফরম্যান্স বৃদ্ধির জন্য শারীরিক ও মানসিক সুস্থতা দুটোই সমান গুরুত্বপূর্ণ হয়ে উঠেছে।

ই-স্পোর্টস শিল্পে আয় ব্যক্তির দক্ষতার স্তর, দক্ষতা এবং তাদের নির্দিষ্ট ভূমিকার উপর নির্ভর করে উল্লেখযোগ্যভাবে পরিবর্তিত হতে পারে। এটি লক্ষ করা গুরুত্বপূর্ণ যে, ঐতিহ্যবাহী ক্রীড়ার মতো, ই-স্পোর্ট অংশগ্রহণকারীদের একটি ছোট শতাংশই অত্যন্ত উচ্চ আয় অর্জন করে। এই শিল্পে বেশিরভাগ ব্যক্তি মাঝারি থেকে নিম্ন আয়ের উপার্জন করেন, বিশেষ করে প্রবেশ-স্তরের ভূমিকায়। যেহেতু ই-স্পোর্টস শিল্প দ্রুত বিকশিত হচ্ছে, তাই কর্মজীবনের সুযোগ এবং আয়ের প্রত্যাশা সম্পর্কে অবহিত সিদ্ধান্ত নিতে সর্বশেষ উন্নয়ন এবং প্রবণতার সাথে আপডেট থাকার পরামর্শ দেওয়া হয়। উপরন্তু, আঞ্চলিক বৈচিত্র্য আয়ের স্তরকে প্রভাবিত করতে পারে, কারণ ই-স্পোর্ট শিল্প অন্যদের তুলনায় নির্দিষ্ট অঞ্চলে বেশি প্রতিষ্ঠিত এবং লাভজনক। অন্যান্য প্রতিযোগিতামূলক ক্রিয়াকলাপের মতো ই-স্পোর্টসেরও ইতিবাচক এবং নেতিবাচক উভয় পার্শ্বপ্রতিক্রিয়া থাকতে পারে, যা নির্ভর করে

কীভাবে তাদের কাছে যাওয়া হয় এবং পরিচালনা করা হয় তার উপর। এখানে ই- স্পোর্টসের কিছু সম্ভাব্য পার্শ্ব প্রতিক্রিয়া রয়েছে:

ইতিবাচক পার্শ্বপ্রতিক্রিয়া-

উন্নত জ্ঞানীয় দক্ষতা: ই-স্পোর্টসের মাধ্যমে কৌশলগত চিন্তাভাবনা, সমস্যা সমাধান, সিদ্ধান্ত গ্রহণ এবং মাল্টিটাস্কিংয়ের মতো জ্ঞানীয় দক্ষতাকে বাড়িয়ে তুলতে পারে।

হাত-চোখের সমন্বয়: ই-স্পোর্টস খেলা, বিশেষত যে খেলাগুলির জন্য সুনির্দিষ্ট নড়াচড়া প্রয়োজন, তা হাত-চোখের সমন্বয় এবং সূক্ষ্ম মোটর দক্ষতার উন্নতি করতে পারে।

দলগত কাজ: অনেক ই-স্পোর্টস দলভিত্তিক, যা দলগত কাজ, যোগাযোগ এবং খেলোয়াড়দের মধ্যে নেতৃত্বদান এবং সহযোগিতার প্রসার ঘটায়।

সামাজিক মিথস্ক্রিয়া: ই-স্পোর্টস সামাজিক মিথস্ক্রিয়া এবং সংযোগের জন্য একটি মঞ্চ প্রদান করতে পারে, যা খেলোয়াড়দের তাদের আগ্রহের অংশীদারদের সাথে সংযোগ স্থাপনের সুযোগ করে দেয়।

কর্মজীবনের সুযোগ: ই-স্পোর্টস একটি উল্লেখযোগ্য শিল্পে পরিণত হয়েছে, যা খেলোয়াড়, কোচ, ধারাভাষ্যকার এবং আরও অনেক কিছু হিসাবে কর্মজীবনের সুযোগ প্রদান করে।

বিনোদন: ই-স্পোর্টস খেলোয়াড় এবং দর্শক উভয়ের জন্য বিনোদন এবং অবসরের উৎস হতে পারে।

নেতিবাচক পার্শ্বপ্রতিক্রিয়া-

আসীন জীবনধারা: দীর্ঘ সময় ধরে ই-স্পোর্টস খেলে একটি আসীন জীবনধারা তৈরি হতে পারে, যা স্থূলতা এবং হৃদরোগজনিত সমস্যার মতো নেতিবাচক স্বাস্থ্যের পরিণতি ঘটাতে পারে।

আসক্তি: অতিরিক্ত খেলাধুলা আসক্তির দিকে নিয়ে যেতে পারে, যেখানে ব্যক্তিরা তাদের খেলার অভ্যাস নিয়ন্ত্রণ করা চ্যালেঞ্জিং বলে মনে করে, যা তাদের ব্যক্তিগত এবং পেশাদার জীবনে ক্ষতিকারক প্রভাব ফেলতে পারে।

চোখের চাপ: পর্দার সামনে দীর্ঘ সময় থাকা চোখের চাপ এবং কম্পিউটার ভিশন সিনড্রোমের মতো সম্পর্কিত সমস্যার কারণ হতে পারে। চিকিৎসকের পরামর্শ অনুযায়ী Uv Protection, Anti Blue Rays চশমা ব্যবহার করতে হবে।

ঘুমের ব্যাঘাত: ই-স্পোর্টস টুর্নামেন্ট এবং গভীর রাতে গেমিং সেশনগুলি ঘুমের ধরণকে ব্যাহত করতে পারে, যার ফলে ক্লান্তি, উদ্বেগ, দুশ্চিন্তা এবং অন্যান্য স্বাস্থ্য সমস্যা হতে পারে।

সামাজিক বিচ্ছিন্নতা: যদিও ই- স্পোর্ট গুলি সামাজিক মিথস্ক্রিয়াকে সহজতর করতে পারে, খেলোয়াড়রা অফলাইন সামাজিক ক্রিয়াকলাপ থেকে সরে গেলে অতিরিক্ত গেমিং সামাজিক বিচ্ছিন্নতার দিকেও নিয়ে যেতে পারে।

একাডেমিক বা কর্মজীবনের অবহেলা: অতিরিক্ত সময় ধরে গেমিং শিক্ষাগত বা কর্মজীবনের দায়িত্বগুলিতে হস্তক্ষেপ করতে পারে, যার ফলে স্কুল বা কর্মক্ষেত্রে খারাপ প্রভাব পরতে পারে, অভিভাবকে বিশেষ পর্যবেক্ষণ রাখতে হবে এবং খেলোয়াড়দের সচেতন থাকতে হবে।

নেতিবাচক আচরণ: কিছু ব্যক্তি আরও আক্রমণাত্মক হতে পারে বা নেতিবাচক আচরণ প্রদর্শন করতে পারে, বিশেষ করে প্রতিযোগিতামূলক অনলাইন পরিবেশে, যা অনলাইনে হয়রানি এবং বিষাক্ততার কারণ হতে পারে।

আর্থিক প্রভাব: ই-স্পোর্টসে কর্মজীবন শুরু করা আর্থিকভাবে ঝুঁকিপূর্ণ হতে পারে এবং সমস্ত খেলোয়াড় সাফল্য বা আর্থিক স্থিতিশীলতা অর্জন করতে পারে না। অনেক ক্ষেত্রে দেখা যাই প্রযুক্তিগত প্রতারণার (Technical fraud) শিকার হয়ে পড়েন অনেক খেলোয়াড় যা তাদের অর্থপ্রদান করার জন্য বাধিত করা হয়।

এটি লক্ষ করা গুরুত্বপূর্ণ যে ই-স্পোর্টসের প্রভাব ব্যক্তিভেদে পরিবর্তিত হয় এবং গেমিংয়ে ব্যয় করা সময়, খেলাধুলার ধরণ এবং ব্যক্তির সামগ্রিক জীবনযাত্রার মতো বিষয়গুলির উপর নির্ভর করে। সম্ভাব্য নেতিবাচক পার্শ্বপ্রতিক্রিয়াগুলি হ্রাস করার জন্য, খেলোয়াড় এবং তাদের চারপাশের লোকদের জন্য সংযম অনুশীলন করা, গেমিং এবং অন্যান্য ক্রিয়াকলাপগুলির মধ্যে একটি স্বাস্থ্যকর ভারসাম্য বজায় রাখা এবং তাদের শারীরিক ও মানসিক সুস্থতার প্রতি সচেতন হওয়া অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ। উপরন্তু, যদি আসক্তি বা অত্যধিক নেতিবাচক আচরণের

মতো গেমিং-সম্পর্কিত সমস্যাগুলি উদ্বেগের বিষয় হয়ে ওঠে তবে চিকিৎসকের সহায়তা নেওয়ার প্রয়োজন হতে পারে। ই-স্পোর্টের মাধ্যমে অর্থ উপার্জন করা সম্ভব, তার জন্য প্রয়োজন সঠিক জ্ঞান, অনুশীলন, ধারাবাহিকতা যা খেলোয়াড়দের জীবিকা নির্বাহণ করতে সাহায্য করবে।

গ্রন্থপঞ্জী:

১. ডিডি স্পোর্টস হোম। প্রসার ভারতী। ২০২৪ জুন ০৩। https://prasarbharati.gov.in/dd-sports-home/

২. এশিয়ান গেমসে ই স্পোর্টস। (২০২৪, জানুয়ারী ০৮)। উইকিপিডিয়া। https://en.wikpedia.org/wiki/Esports_at_the_Asian_Games

৩. ডিডি স্পোর্টস। (2023, July 19). উইকিপিডিয়া। https://en.wikpedia.org/wiki/DD_Sports

৪. টোডোরভ, এস। (2023, August 31). এস্পোর্টস খেলোয়াড়রা কত উপার্জন করে? ই-স্পোর্টস গ্রিজলি। https://www.esportsgrizzly.com/how-much-do-esports-players-make

৫. ক্রীড়া টেলিভিশন চ্যানেলগুলির তালিকা। (2023, September 12)। উইকিপিডিয়া। https://en.wikpedia.org/wiki/List_of_sports_televiation_channels

৬. ওয়ার্দার, কে। (2022, March 7). এস্পোর্ট। বিজনেস অ্যান্ড ইনফরমেশন সিস্টেম ইঞ্জিনিয়ারিং, 64 (3) 393-399। https://doi.org/ 10.1007/s 12599-022-00748-w

৭. হামারি, জে, এবং স্যোব্লম, এম। (2017, April 3). ই-স্পোর্টস কী এবং কেন মানুষ এটি দেখে? ইন্টারনেট রিসার্চ, 27 (2) 211-232। https://doi.org/ 10.1108/intr-04-2016-0085

৮. কলিস, ডব্লিউ। (2020, August 4). দ্য বুক অফ এস্পোর্টস। রোসেটা বুকস।

৯. ইয়িন, কে, জি, ওয়াই, ঝুয়াং, ডব্লিউ, গাও, ওয়াই, টং, ওয়াই, সং, এল, এবং লিউ, ওয়াই। (2020). স্বাস্থ্য ঝুঁকি এবং সুবিধার সাথে এস্পোর্টসকে যুক্ত করাঃ বর্তমান জ্ঞান এবং ভবিষ্যতের গবেষণার চাহিদা। ক্রীড়া ও স্বাস্থ্য বিজ্ঞান জার্নাল, 9 (6) 485-488। https://doi.org/ 10.1016/j. jshs. 2020.04.006

১০. শর্মা, এম, পালানিচামি, টি, সাহু, এম, এবং কাঞ্চনা, ডি। (2020). চাপের উপর এস্পোর্টসের প্রভাবঃ একটি নিয়মতান্ত্রিক পর্যালোচনা। ইন্ডাস্ট্রিয়াল সাইকিয়াট্রি জার্নাল, 29 (2) 191। https://doi.org/ 10.4103/IPj. ipj _ 195 _ 20

১১. বানাই, এফ, গ্রিফিথস, এমডি, ডেমেট্রোভিক্স, জেড, এবং কিরালি, ও। (2019, October). এস্পোর্ট গেমার এবং বিনোদনমূলক গেমারদের মধ্যে মানসিক যন্ত্রণা এবং গেমিং ডিসঅর্ডারের মধ্যে প্রেরণার মধ্যস্থতাকারী প্রভাব। ব্যাপক মনোরোগবিদ্যা, 94,152117। https://doi.org/ 10.1016/j. comppcych. 2019.152117

১২. আলী, এস, ইলমাস, এম. এস, এবং হাসান, এস। (2019, December 30). সরগোদা বিশ্ববিদ্যালয়ের শিক্ষার্থীদের মধ্যে ক্রীড়া কার্যক্রমের প্রচারে টেলিভিশন স্পোর্টস চ্যানেল দেখার প্রভাব। গ্লোবাল মাস কমিউনিকেশন রিভিউ, IV (I) 95-107। https://doi.org/ 10.31703/gmcr.2019(iv-i).07

১৩. খেলাধুলাঃ ব্যবসায়িক মডেল। (2018, October 19). মার্সার ক্যাপিটাল। https://mercercapital.com/article/esports-business-models-article

১৪. স্বর্গ, ডি। (2013, January). ভিডিও গেমগুলি দর্শকদের খেলা হিসাবে শুরু হয়। নতুন বিজ্ঞানী, 217 (2899) 20। https://doi.org/ 10.1016/s 0262-4079 (13) 60094-9

১৫. করবিল, পি। (2012, February 27). বই পর্যালোচনাঃ স্ট্রেচিং ভিডিও গেমস। সিমুলেশন এবং গেমিং, 43 (2) 286-288। https://doi.org/ 10.1177/1046878111436166

16. https://esportsinsider-com.translate.goog/2024/08/highest-earning-esports-players-ofalltime?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=bn&_x_tr_hl=bn&_x_tr_pto=rq#:~:text=The%20highest%20earner%20on%20Esports,(%24288%2C300)%20in%20second%20place.

১৭. "Esports Olympic Games will be 'huge moment' for competitive gaming- BBC"। জুলাই ১৬, ২০২৪। সংগ্রহের তারিখ ডিসেম্বর ২, ২০২৪।

১৮. "The IOC has created the Olympic Esports Games, which will be a separate Games held in 2025 and not part of the Summer or Winter Olympics"। জুলাই ২৯, ২০২৪। সংগ্রহের তারিখ ডিসেম্বর ২, ২০২৪।

১৯. *Top games for Esports: Must-play titles of the year*. (2025, May 22). Marshmallow Challenge Blog. https://www.marshmallowchallenge.com/blog/top-games-for-esports-must-play-titles-of-the-year/

২০. *ই-স্পোর্টস: খেলাধুলার নতুন এক জগৎ এবং কোটি টাকার এক শিল্প*. (2022, 17). Roar Media Archive. https://archive.roar.media/bangla/main/sports/e-sports

২১. *ই-স্পোর্টস টুর্নামেন্ট কী আসলে জুয়া?* (2025, March 1). Rumor Scanner. https://rumorscanner.com/fact-file/esports-tournament-gambling/18896